

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kebutuhan akan seni animasi bagi kehidupan sosial saat ini cukup tinggi. Mulai dari sektor hiburan, perfilman, periklanan serta beberapa aspek kehidupan lainnya. Dari tahun ke tahun kebutuhan pasar akan animasi pun juga semakin meningkat karena dinilai mampu memberikan nilai keunikan dan keindahan yang lebih sebanding dengan media non animasi visual lainnya.

Berbicara tentang konsep animasi, ada dua hal yang mendasar yaitu: masalah teknik animasi dan mengkomunikasikannya. Dengan demikian, pembuatan produk seni animasi dianggap cukup rumit bagi sebagian orang, khususnya jika menyangkut teknik produksi animasi. Terlebih di beberapa dekade lalu, sebelum kinerja komputer bisa diterapkan di segala bidang. Apalagi sebagian orang berfikir bahwa seni animasi dianggap bukanlah bisnis yang menjajikan terlebih lagi di Indonesia. Namun pada kenyataannya saat ini, seiring berjalannya waktu, cukup banyak media iklan dan promosi baik komersil maupun iklan layanan masyarakat khususnya, perlahan menggunakan media animasi 2D atau 3D.

Oleh karena itu, disamping kreatifitas dibutuhkan, penguasaan teknik pun juga menjadi pondasi yang kuat untuk mewujudkan itu. Misalkan pada pembuatan kreasi gambar karakter 2D. Untuk menghasilkan ekspresi animasi pada gambar tersebut, biasanya seorang animator harus berulang kali mengganti gambar

karakter hampir pada tiap frame-nya untuk menghasilkan suatu pergerakan ekspresi pada satu karakter, untuk mengurangi permasalahan tersebut, maka penulis mengambil judul “Pembuatan Animasi Menggunakan Teknik Puppeteering dan Auto Lip-sync” dimana penggunaan teknik sebagai alat bantu membentuk dan mengatur ekspresi animasi menawarkan solusi lain sehingga pembuatan animasi lebih mudah dan terlihat lebih realistis.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah diungkapkan sebelumnya, maka dapat ditarik permasalahan pokok yang di bahas dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang suatu animasi dengan menggunakan teknik puppeteering dan auto lip-sync untuk memudahkan pengaturan ekspresi karakter dalam animasi?

1.3 Batasan Masalah

1. Pembuatan animasi dengan menggunakan teknik *puppeteering* dan *auto lip-sync*.
2. Teknik *puppeteering* dan *auto lip-sync* ini diterapkan pada animasi bagian wajah karakter.
3. Software yang digunakan adalah Reallusion Crazytalk Animator.
4. Animasi ini dirancang berdasarkan gambar dari komik Karate Shoukoushi Kohinata Minoru karya Baba Yasushi.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan pembuatan animasi dengan teknik puppeteering dan auto lip-sync sebagai berikut

1. Menghasilkan animasi dengan menggunakan teknik animasi *puppeteering* dan *auto lip-sync*.
2. Menghasilkan ekspresi karakter animasi yang lebih mudah dan detail.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam animasi dengan teknik *puppeteering* dan *auto lip-sync* sebagai berikut

1. Sebagai informasi tentang perkembangan teknik *digital puppetry* dan *lip-sync* pada animasi.
2. Sebagai ajakan bagi animator lain agar menggunakan dan lebih mengenal teknik *puppeteering* dan *auto lip-sync*.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode penelitian yang digunakan didalam laporan penelitian adalah sebagai berikut :

1. Metode Kepustakaan

Metode ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data menggunakan buku-buku atau *ebook* sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.

2. Studi Literature

Pengambilan data menggunakan literature yang bisa dipakai seperti dengan memanfaatkan fasilitas internet yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan animasi.

3. Metode Observasi

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dengan cara melihat animasi yang sudah ditayangkan di televisi dan cuplikan yang di unggah melalui Youtube.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar memudahkan penulisan laporan ini, sistematika penulisan skripsi ini menjadi lima bab, masing-masing diuraikan sebagai berikut:

BAB I. Pendahuluan

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II. Dasar Teori

Bab ini akan menjelaskan dasar teori dari proyek yang dibuat, sejarah, prinsip dan software pendukung yang berperan secara umum.

BAB III. Analisis & Perancangan

Pada bab ini berisi tentang analisis yang dibuat, identifikasi masalah serta kelayakan dan kebutuhan yang akan dibangun serta perancangan yaitu pengambilan gambar, pemilihan gambar, *image processing*, *fit anchor point*, *masking*, *wireframe*, *face orientation*, perekaman suara.

BAB IV. Pembahasan

Pada bab ini akan dijelaskan tentang tata cara pembuatan animasi menggunakan teknik *puppeteering* dan *auto lip-sync* serta pembahasan animasi yang dikerjakan.

BAB V. Penutup

Bab ini merupakan penutup dari pembuatan skripsi yang di dalamnya terdapat kesimpulan penelitian serta saran yang diberikan oleh penulis.

DAFTAR PUSTAKA

